6'2014

Бути розумним – це круто!

ПРОФЕСОР Кмітливий

ІГРОВИЙ КОМП'ЮТЕРНИЙ ДОДАТОК стор. 8

ФАНТАСТИКА!

Щомісячний пізнавально-розважальний журнал для дітей 6-10 років

№6 (111) червень 2014

4820013150051 06

DreamWorks
ЯК ПРИБОРКАТИ ДРАКОНА 2
У КІНО з 12 ЧЕРВНЯ

Фантастика та й годі!

ЛЮБИШ ГРАТИ В КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ? А МОЖЕШ ВІДІРВАТИСЯ ВІД ІГРОВИХ СПЕЦЕФЕКТІВ І ПОФАНТАЗУВАТИ САМОСТІЙНО?! РАПТОМ ПРИДУМАЄШ ЩОСЬ ТАКЕ, ЩО В МАЙБУТНЬОМУ СТАНЕ РЕАЛЬНІСТЮ.

Я люблю в іграх управляти супермашинами і механізмами. Хто їх вигадує?

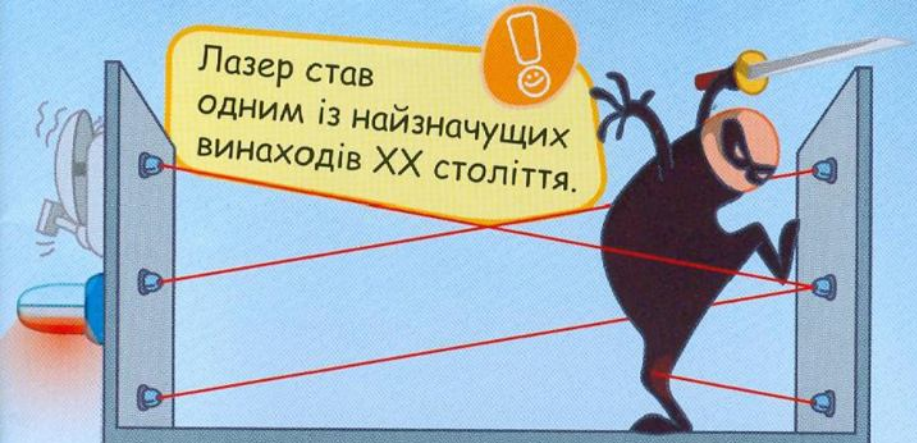
Подібні ефектні штуки вже давно придумували різні письменники-фантасти.

АВТОЛІТ

Авто, що літають, сьогодні все ще сприймаються як фантастика. Проте вчені та конструктори давно вже розробляють і навіть випробовують такі машини. Одна з моделей — TF-X — досягатиме швидкості 322 км/год, а всі елементи управління будуть електронними.

Для допитливих

Знаменитий фантаст Айзек Азімов був ще й науковцем. Саме тому у фантастичний світ своїх книг він поміщав найсучасніші, найсміливіші наукові розробки, а фантазія їх удосконалювала та збагачувала. Скажімо, промінь, що може різати, наче ніж, фантаст використав у зброї супергероїв, а сьогодні лазерним променем роблять найтонші надрізи в хірургічних операціях і розрізають надтверді матеріали, такі як алмази, наприклад.



БЕЗ СІМ-СІМ

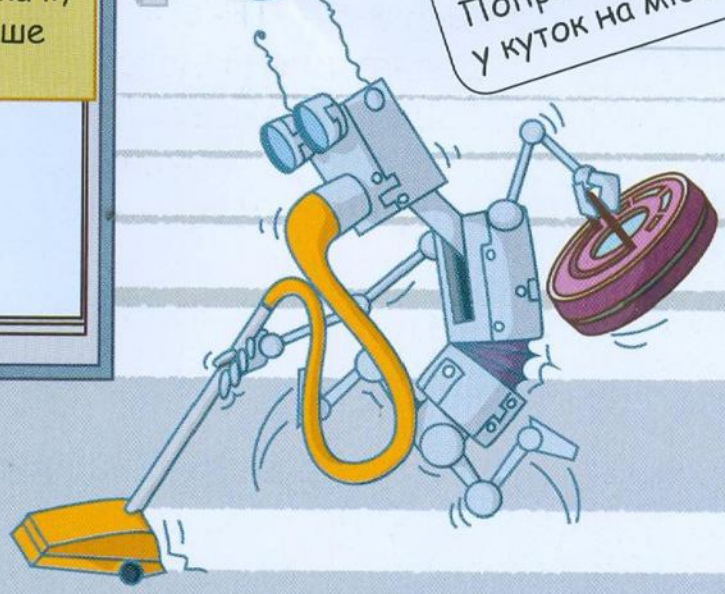
Пам'ятаєш, як відчинявся вхід до печери з коштовностями у казці про Алі-Бабу? А опинившись біля дверей великого супермаркету, не треба згадувати чарівні слова чи плескати у долоні — двері відчиняються самі, щойно ти до них підійдеш. Ця сучасна казковість створена спеціальними чутливими пристроями, індикаторами руху, що вмонтовані біля дверей. Вони реагують на твою ходу й автоматично відчиняються.

У багатьох сучасних електронних пристроях є такі індикатори. Одні з них реагують на рух, інші — на звук. Якщо такий елемент знаходиться у вимикачі, то вмикати світло можна одним лише голосом або плесканням у долоні.

РЕАЛЬНА ФАНТАСТИКА

У фантастичних повістях Кіра Буличова герої розмовляють по відеофонах, а в родині Аліси всю нудну хатню роботу виконує робот. Читачі трохи заздрили Алісі й мріяли побувати в тому техносвіті. Мріяли-мріяли, поки не виросли… та не опинилися у фантастичній реальності. Системою відеозв'язку оснащена програма скайп, яка дозволяє через інтернет не лише спілкуватися з людиною в будь-якій точці планети, але й бачити її на екрані. З'явилися і мобільні телефони з відеозв'язком та смартфони*.

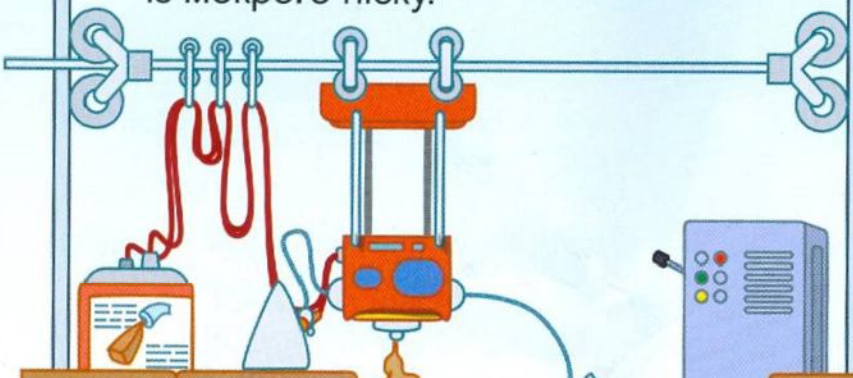
Робот-пилосос — це вже не фантастика. Поприбирає — і сам у куток на місце стане!



***Смартфон** (англ. Smartphone — "розумний телефон") — мобільний телефон-комп'ютер.

ПРИНТЕР, ЩО ДРУКУЄ БУДИНКИ

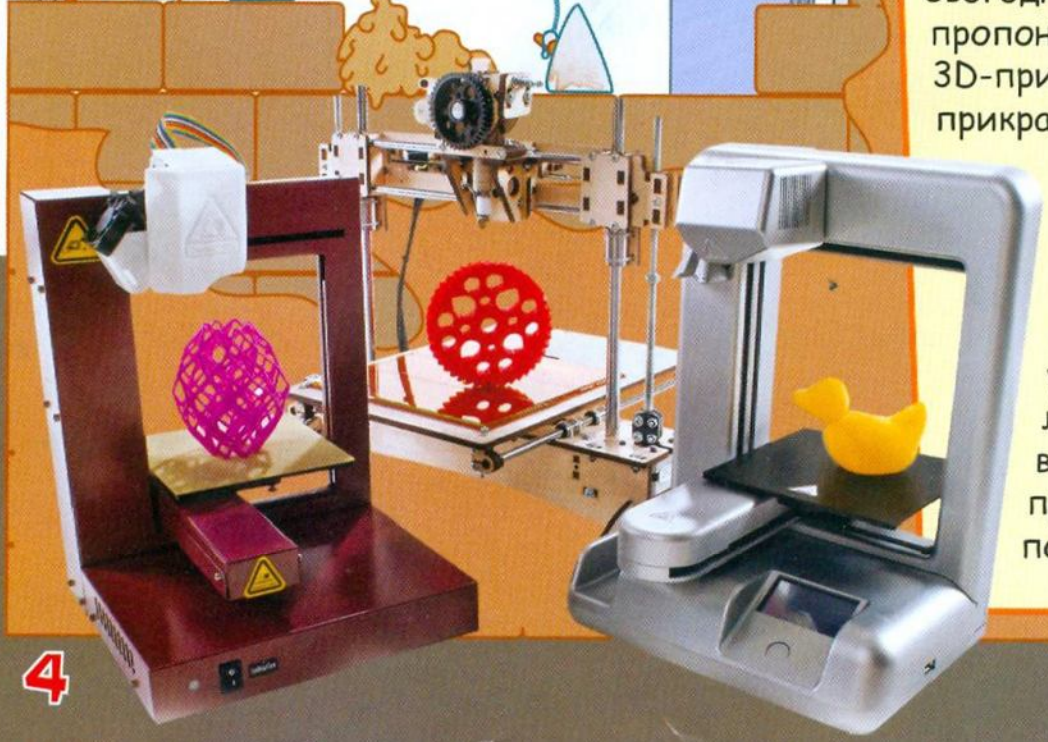
Так, не плоский малюнок будиночка, а справжній об'ємний будинок із дахом і бетонними стінами, куди можна увійти й погрітися. Ось які дива може робити 3D-принтер. Щоправда, не один, а цілих чотири принтери — по десять метрів завширшки та сім — заввишки. Звичайний принтер друкує літери, наносячи на площину паперу друкарську фарбу. А принтер 3D замість фарби виливає на поверхню інші закладені в нього речовини і під час роботи рухається по площині, створюючи об'ємну фігуру. Його робота схожа на побудову замків із мокрого піску.



Щоб надрукувати 3D-об'єкт на такому диво-принтері, потрібно завантажити в його пам'ять об'ємну модель цього предмета, потім спеціальна програма "розріже" його на окремі тоненькі частини, а під час друку накладе один шар на другий — і виросте форма.

Для допитливих

Сьогодні в світі багато компаній пропонують різні варіанти 3D-принтерів. Є й такі, що друкують прикраси, кросівки, навіть їстівні речі — шоколадки та торти. Основна цінність цих розумних машин у тому, що створення подібних складних речей не потребує участі в процесі багатьох людей — достатньо в принтер увести певну програму та заправити потрібними матеріалами.



ЕНЕРГОЛИСТЯ

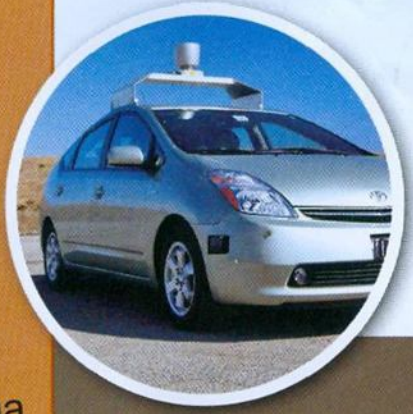
Уперше в світі учені з Массачусетського технологічного інституту створили штучний "листок" — високотехнологічну сонячну батарею розміром із гральну карту. На відміну від звичайного листка він за допомогою сонячного світла та води виробляє не кисень, а водень, який у свою чергу вироблятиме електроенергію. Одного такого "листочка" достатньо, щоб освітити цілий будинок.

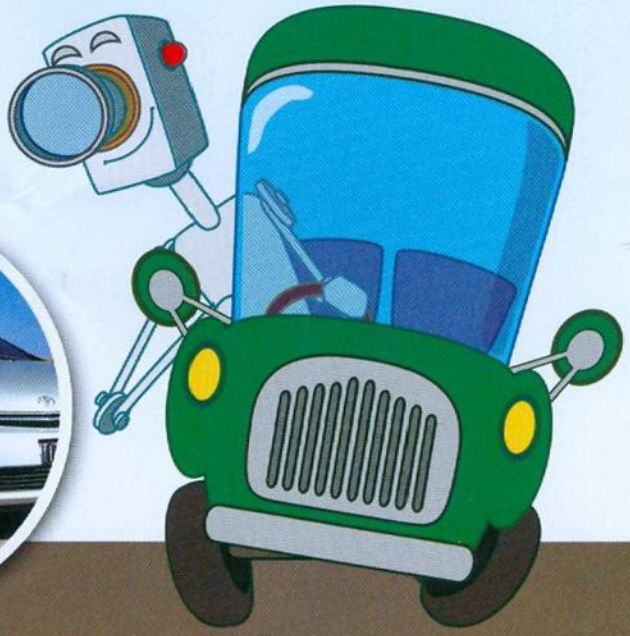
ПЛАЩ ДЛЯ НЕВИДИМКИ

Канадські учені-експериментатори створили та продемонстрували прототип матеріалу "квантовий невидимка". Сонячне проміння так його огинає, що будь-який об'єкт, що знаходиться під ним, щезає з поля зору — стає невидимим.

КЛІТИНИ ПРОДОВЖЕННЯ ЖИТТЯ

В інституті регенеративної (відновлювальної) медицини провели експеримент: старій за своїм віком миші ввели в організм порцію нових стовбурних клітин. Реакція приголомшила: миша прожила вдвічі довше свого віку, ще й з "хвостиком". Це так само, якби людині продовжили життя до 200 років.





МАШИНИ БЕЗ ВОДІЇВ

У Сполучених Штатах Америки вже успішно протестували автомобілі, що їздять без водіїв. Замість людей ними керують комп'ютерні програми.

РОЗГЛЯДАЛКА

Знайди:

- 32 дракони
- 11 скринь зі скарбами
- 15 мечів
- 10 ліхтариків
- 13 фей
- 9 луків
- Алхіміка

Відшукай:

- Корону принцеси
- Магічний кристал

Звідки ці фрагменти:

КОМП'ЮТЕРНИЙ ДОДАТОК

ЗАКАЧАЙся

ЧЕРВЕНЬ 2014, №56

Відеомайстерня "Казковий дракончик"

Пазл "Комахи"

Комікс із спецефектами "Політ по морозиво"

Пісня "Мандрівники"

Розмальовка як приборкати ДРАКОНА 2

ЗАКАЧУЙ ІЗ САЙТУ KRAID.COM.UA ЧЕРВНЕВИЙ КОМП'ЮТЕРНИЙ ДОДАТОК, ВВОДЬ ПРАВИЛЬНИЙ ПАРОЛЬ ТА РОЗВАЖАЙСЯ!

У Париж із "Професором Крейдом"!

Тільки з 2 до 23 червня передплати журнал "Професор Крейд" на друге півріччя 2014 року!

Виграй путівку на двох до феєричного Парижа

Партнер: МЕРЕЖА ТУРИСТИЧНИХ АГЕНЦІЙ **Феєрія мандрів**

Здійснити передплату можна:

- на пошті, передплатний індекс – 91413;
- у редакції – тел. (044) 494-25-04, (050) 416-78-16;
- на сайтах – shop.companion.ua та portmone.com.

Для участі в розіграші до 26 червня 2014 року надішліть копію квитанції про передплату на друге півріччя 2014 року на електронну адресу professor@kraid.com.ua або на адресу редакції: вул. І. Мазепи, 10 а, м. Київ, 01010. Детальніше про умови акції — на сайті журналу kraid.com.ua.

ПРОЖИВАЄ:
У степах і лісостепах Європи та Малої Азії

ЯЩІРКА

Наукова назва цієї ящірки — прудка. Стривожена, вона стрімко втікає, на ходу змінюючи напрямки, щоб збити з пантелику переслідувача. Може залазити на дерева і навіть перепливати невеличкі водойми. Швидше, швидше до рятівної нірки — тільки там вона почувається в безпеці.

ШТРИХИ ДО ПОРТРЕТА:

ЗАВДОВЖКИ ДО 28 СМ

МАЄ ЛУСКАТУ ШКІРУ

ДОБРИЙ СЛУХ

ШВИДКА ТА В'ЮНКА

ЯЩІРКА ВМІЄ:

ПРУДКО БІГАТИ

ВІДКИДАТИ ХВОСТА

ЛАЗИТИ ПО ДЕРЕВАХ

ПОЛЮВАТИ НА КОМАХ-ШКІДНИКІВ

ДІМ У ЯЩІРКИ — глибока нірка, яку вона або риє сама, або ж облаштовує чиюсь покинуту. Тут і ночує, а на час довгої зимової сплячки забиває вхід землею та листям.

Обмін речовин в організмі ящірки відбувається повільно й залежить від температури повітря. Тому в теплу погоду ящірки жваві, а в холодну, як і всі плазуни, стають млявими.

ВОРОГОВІ — ХВІСТ, А СОБІ — ЖИТТЯ!

Птахи, ссавці, змії — кожен по-своєму полює на ящірку, тому без хитрощів довго не проживеш. Якщо хижакові вдається схопити ящірку за хвіст, то частина його відпадає, м'язи навколо рани скорочуються, і обходиться без крові. Відкинутий хвіст продовжує рухатися і цим відволікає переслідувача. А ящірка втікає жива-здорова! Хоча без хвоста її рухи стають незграбними, неврівноваженими. А невдовзі у неї відростає новий хвіст — щоправда, трішки коротший.

Навіщо ящірка показує язика — гадаєш, дражниться? Зовсім ні. Чутливий язик — її орган дотику та смаку (до речі, цій ласунці дуже смакують солодкі фруктові соки). Слух у ящірки дуже тонкий: легенький шурхіт комахи вже привертає її увагу.

Гострі кігтики потрібні ящірці не для того, щоб шкрябати ворогів, а для того, щоб міцно триматися на різних поверхнях — саме тому тваринка вправно лазить по стовбурах та вертикальних стінах.

Людині ящірка приносить користь — полює на павуків, гусінь та різних комах — шкідників саду.

Для допитливих

Найбільший серед родичів ящірки — варан комодський дракон, який живе в Індонезії, на острові Комодо. Ймовірно, далекі пращури цього велета і були прототипами казкових драконів.

Для краси достатньо

Не люблю я трійки отримувати. За красу і фантастичність зображення сучасних мультфільмів я їм присудив би цілих 100 тисяч D!

Але трійки цілком достатньо, Смику. Поняття 3D означає, що зображення або анімацію створено у тривимірному просторі, в якому всі ми живемо. Цей простір визначається шириною, довжиною й висотою. Англійською мовою три виміри — three dimensions (скорочено — 3D).

1. Створення 3D-мультиплікації починається з олівця та паперу.
2. Сканування й подальше доопрацювання ескізів на комп'ютері.
3. Моделювання — створення віртуальної скульптури персонажа. Для реалістичності у 3D-моделі має бути продумано все — від скелета до кінчиків вій.
4. Накладання на модель текстури.
5. Анімування — створення міміки та рухів моделі.

При обробці кожного штриха для анімаційної картини використовують силу-силенну комп'ютерних даних, обсяг яких вимірюють у терабайтах. І від мультика до мультика програмісти пишуть дедалі складніші програми, які обробляють все більше інформації, аби зробити віртуальний світ для глядача якомога реальнішим.

3D-ЗАДАЧА

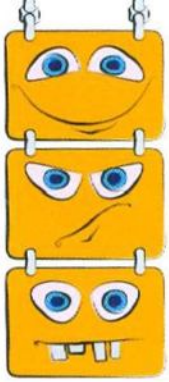
Світ 3D максимально наближений до реальності. Скажімо, якщо в кадрі дме вітер, то від цього ворушиться кожна травинка, листочки на кущі, складки на одягові, волосся на голові. Якби художники промальовували всі ці фази руху вручну, знадобилися б кілька століть. Як же пришвидшити роботу? Для цього створили спеціальні програми, які обчислюють кожен рух, використовуючи закладені дані з математики, фізики, анатомії.

У першому фільмі "Шрек" було використано 6 терабайтів даних, для візуалізації яких витрачено 5 мільйонів робочих годин. А вже через 9 років дані для фільму "Як приборкати дракона" перевищили 100 терабайтів інформації, яку сотні комп'ютерів обробили загалом за 50 мільйонів годин, працюючи протягом 28 тижнів без упину.

Для допитливих

Хутро Саллі з "Корпорації монстрів" нараховує понад 2 мільйона волосинок. За формулами обраховують і вводять у комп'ютер параметри середовища: силу вітру, величину земного тяжіння, швидкість і напрям руху персонажа. А програма обчислює, як за цих умов має рухатися кожна волосинка, й будує зображення.

Мистецтво без науки — нікуди! Щоб правильно написати портрет, художник повинен пам'ятати, що жоден м'яз на обличчі не діє ізольовано. Одну лишень посмішку роблять щонайменше 17 м'язів.



ЯК ЗОБРАЗИТИ ТЕ, ЧОГО НЕ ІСНУЄ

Гаразд, жести, міміку анімаційних героїв художник може змалювати з реальної людини, знаючи, як рухається її скелет і м'язи. А як бути з героями, яких насправді не існує? Як, скажімо, махає крилами і хвостом той самий дракон? Ось тут на допомогу художникові й приходять наука та власні спостереження (наприклад, за домашніми тваринами). Хто уважно стежив за Беззубиком у фільмі "Як приборкати дракона", той, напевно, впізнав у пластиці його тіла… кота. Не дарма ж один із аніматорів фільму перед зйомками завів собі чотирилапого. Зрозуміло — для наочності.

Щоб створити п'ятисекундний 3D-мультфільм, художник-аніматор повинен трудитися півмісяця. Саме тому над одним мультиком працює великий колектив.

НАВІЩО ХУДОЖНИКУ ЗНАТИ АНАТОМІЮ

Буду творцем, художником — малюватиму яких захочу чудовиськ, а те, як влаштована людина всередині, де скорочуються, а де розтягуються м'язи під час руху, нехай вчать на заняттях майбутні лікарі — міркуєш ти. Однак саме для художника-аніматора ці знання з анатомії вкрай необхідні, інакше його персонаж буде неправдоподібним. Помилився в русі кількох м'язів обличчя — і ось уже маєш замість посмішки страшну гримасу.

Для допитливих

Для того щоб зробити мультсвіт якомога яскравішим, мультиплікатори вдаються до різних засобів виразності. Наприклад, фігури вікінгів зображають перебільшено масивними і кремезними, а на голови їм надягають шоломи з рогами. Насправді ж такі рогаті шоломи вони носили не повсякчас, а лише коли брали участь у спеціальних ритуальних церемоніях.

АНІМА-ТРЮКИ

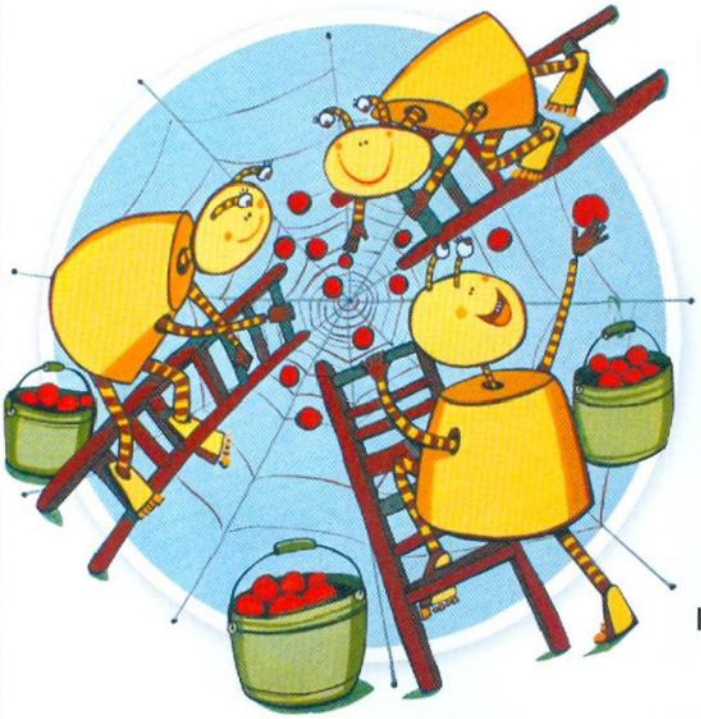
По секрету: найважче художникам і програмістам дається анімація явищ природи. "Як показати зливу? Не програмувати ж кожну краплину дощу..." — чухають бороди творці. А от зобразити вогонь уже вдалося. Щоб зобразити вогонь, який виривається з драконової пащі, запросили справжніх піротехніків.

Вони демонстрували найрізноманітніші спалахи то червоного, то блакитного, то іскристого, а то й такого, що тече, вогню. А спеціальні камери зі швидкістю до 1000 кадрів за секунду все це записували. Ці кадри допомогли зробити так, щоб вогонь у мультику виглядав реальніше, ніж у кіно. Чим же ще тебе здивує друга частина фільму "Як приборкати дракона"?..

DreamWorks
ЯК ПРИБОРКАТИ
ДРАКОНА
2
У 3D
З 12 ЧЕРВНЯ
HowToTrainYourDragon.Com
DreamWorks

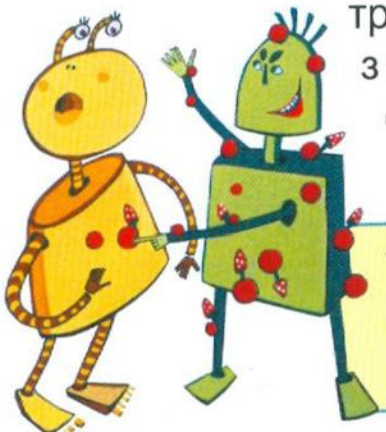
ЗЛІ ТА ДОБРІ БОТИ

У СВІТІ ПОСТІЙНО ВОЮЮТЬ ХОРОШІ З ПОГАНИМИ, І НАВПАКИ. ТЕ САМЕ ВІДБУВАЄТЬСЯ У ВІРТУАЛЬНІЙ КРАЇНІ – В ІНТЕРНЕТІ. З РІЗНИХ БОКІВ ЦИФРОВИХ БАРИКАД ТРУДИТЬСЯ Й КЛАН БОТІВ.



Слово "бот" утворилося зі скорочення від "робот". Це можуть бути спеціальні програми, що імітують діяльність людини. Мета ботів-програм — збирання інформації. Навіщо вона їм потрібна? Злим ботам — щоб передати їх справжнім грабіжникам: ті аж руки потирають від утіхи, коли вдасться роздобути пін-код чужих банківських карток чи інші важливі секретні дані. А добрі боти наполегливо лазять Всесвітньою павутиною й збирають іншу інформацію — дані для кращої роботи сайтів та пошукових систем.

Ботами ще називають гурти несправжніх осіб. Їх вигадують, щоб зімітувати певне товариство людей. Такі боти-"люди" мають шкідницький вплив на учасників, наприклад, соціальних мереж. Зокрема, для формування якоїсь думки: коли багато осіб (більшість яких є ботами) вважають, що певне морозиво суперове, то справжні люди подумають: "О, так багато гарних відгуків! Я теж їстиму це морозиво!". Щоб розгадати бота-персону, треба уважно ознайомитися з інформацією, яку він надає про себе. Зазвичай його фотографії крадені, а біографія вигадана.



Погані боти-програми — заразні. На вінчестерах комп'ютерів звичайних людей вони можуть влаштувати своє бандитське "гніздо". А люди навіть не здогадуватимуться.

По Україні з Кобзарем

КОНКУРС

Шевченкова криниця — для народу водиця

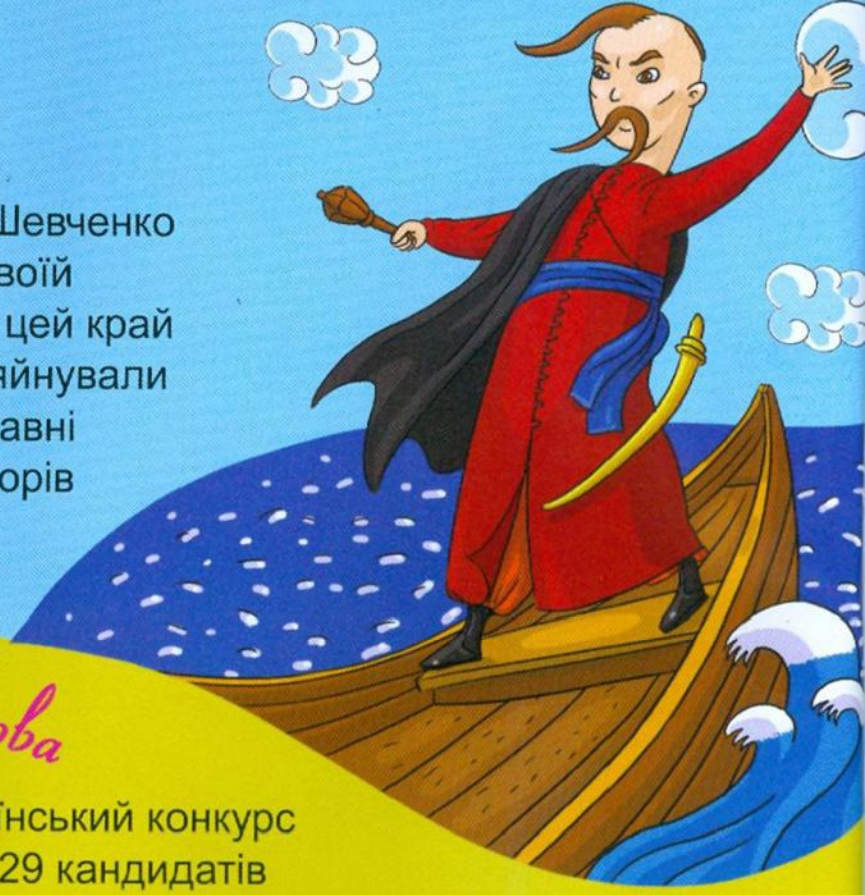
Тарас Шевченко кілька разів подорожував Україною. А в мандрівці найбажаніша насолода — студена водиця. Чи не в кожній місцевості й досі є люди, які оповідають, як колись у їхніх предків спинявся Тарас Шевченко води напитися.

Схоже не те, що найбільше спрага мучила великого поета на Рівненщині. Бо Шевченкові джерела тут є аж у трьох селах: Підлужжі, Гільчі й Пустоіванному. Та й у багатьох інших селах розповідають, як Кобзар зупинявся у них водички попити.

Виріж та доклей на карту

КОНКУРС

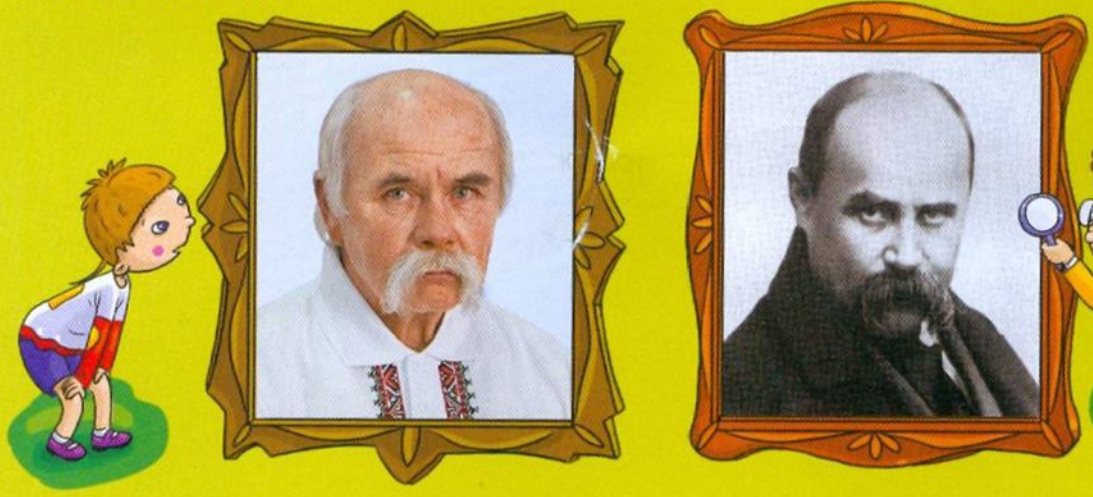
Був чи ні...



Достовірних відомостей, чи бував Шевченко на Миколаївщині, немає. Проте в своїй творчості він не залишив без уваги цей край козацької слави. Добре колись хазяйнували у миколаївських степах і на морі славні отамани Іван Підкова і Гамалія з творів Кобзаря...

Шевченко з Чернігова

2011 року було проведено Всеукраїнський конкурс двійників Тараса Шевченка. Серед 29 кандидатів перемогу здобув інженер із Чернігова Станіслав Новак. Він на фотографії праворуч від Шевченка… тобто ліворуч. Ні, таки праворуч… або… Сподіваємося, ви самі краще розберетеся, хто з них хто.



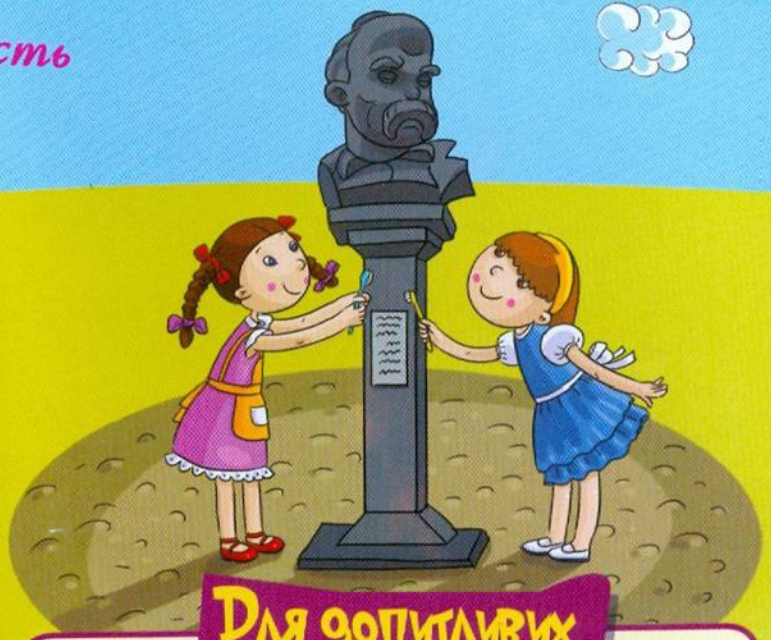
Умови конкурсу

Дізнайся в №№2-9 журналу за цей рік про Шевченкові місця в Україні. Збери до них картинки і наклей на карту, яку можна знайти в №2, 2014. Сфотографуйся разом із заповненою картою. Напиши, що ще ти знаєш про Кобзаря і як шанують його в твоєму місті чи селі.

Призовий партнер конкурсу ТМ "PRIDE".

Фотокартку разом із розповіддю надішли в редакцію журналу "Професор Крейд" до **10 жовтня 2014 року**. Автор найцікавішого листа отримає подарунок для справжніх мандрів Шевченковою Україною — велосипед

Зубна щітка на користь навіть Шевченку



Стоїть у славному місті Сімферополі — столиці Автономної Республіки Крим — пам'ятник Тарасові Шевченку.

А доля у пам'ятників нелегка: життя просто неба, дощ, холод, пил...

Подивилися якось молоді кримчани на свого Тараса — еге ж, давно тут мило не гостювало. Озброїлися вони зубними щітками та й почистили добренько Кобзаря.

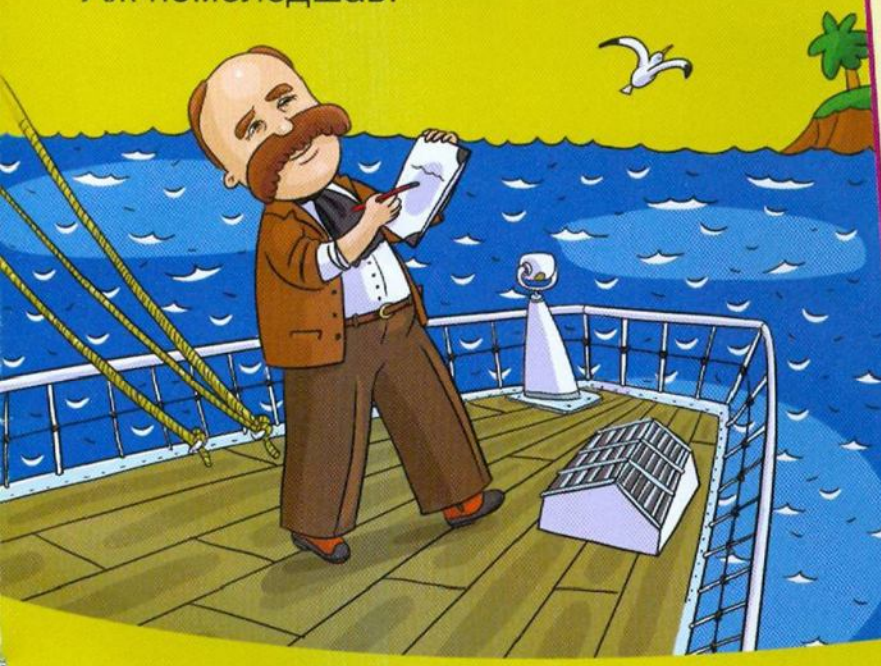
Аж помолодшав!

Для допитливих

Побувати Тарасові Шевченку в славному кримському краї так і не довелося, проте перипетії морського життя йому також були добре відомі.

На засланні з 1848 до 1849 року на шхуні "Костянтин" Шевченко служив художником у науковій експедиції з дослідження Аральського моря. Під час експедиції він робив замальовки берегів, малював карти і пейзажі.

Аральське море виявилося напрочуд норовливим. Часті шторми, виснажлива хитавиця, нестерпна спека — все це, як справжній моряк, випробував Тарас Шевченко на собі.



"Кобзар" до 16

"Малий Кобзар" Тараса Шевченка тонший від "Кобзаря" не тільки, щоб читати менше було. В "Кобзарі" зібрані всі поезії Тараса Шевченка, а в "Малому Кобзарі" тільки вірші для дітей — щоб саме тобі було цікавіше. Ти вже його прочитав, еге ж?

А перший "Малий Кобзар для дітей" було видано понад 100 років тому — у 1911 році в Києві. І навіть з малюнками!

ЩОРІЧНИЙ КОНКУРС НА ЗВАННЯ

МОЛОДШИЙ АКАДЕМІК

АКАДЕМІЇ КРЕЙДА

ЗНОВУ РОЗПОЧИНАЄТЬСЯ!

Візьми участь у конкурсі — дай змістовні правильні та цікаві відповіді на запитання усіх ТРЬОХ турів конкурсу.

НЕ ПРОҐАВ СВОЇХ НАГОРОД!

ПОДАРУНКИ* ПЕРЕМОЖЦЯМ

5 авторів найповніших відповідей отримають від професора Крейда одну з ігор для суперрозумників та футболку академіка.

ПОСПІШАЙ У 5 НАЙРОЗУМНІШИХ!

2×5 учасників конкурсу, які старанно відповідали на запитання всіх турів, однак припускалися помилок, отримають заохочувальні призи від

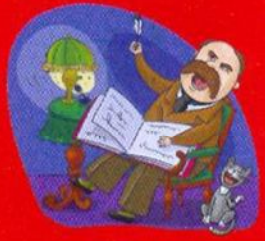
Crayola

5 авторів, що відповіли правильно не на всі запитання, проте продемонстрували свої знання в інших питаннях, отримають у подарунок чудові книги.

1 ТУР

1. Як іще називають Всесвітню павутину, і хто у ній мешкає?

2. Що тобі відомо цікавого про Тараса Шевченка?



3. Хто така вільшанка?

УВАГА! Надсилай відповіді до **20 вересня 2014 року**. Разом із відповідями надішли одну свою фотокартку.

ЩО ЦЕ?

Квітка-гриб

Це диво можна зустріти не на морському дні, не в квітнику, а в мішаному лісі, де ростуть і хвойні, і листяні дерева: бук, сосна, клен, в'яз...

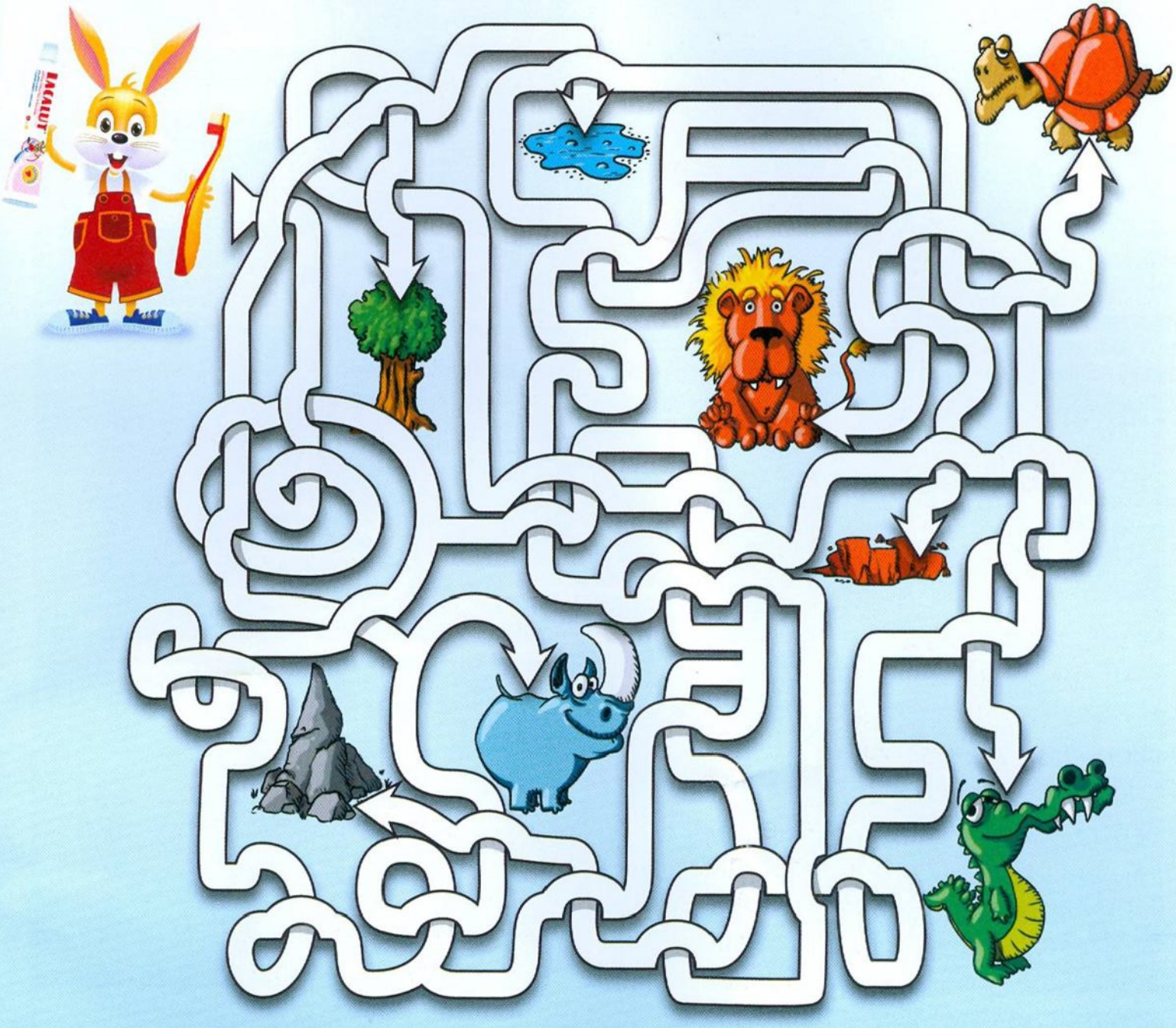
Народжується диво-гриб теж незвично — з "яйця". Зверху тонка оболонка, що згодом тріскається, а під нею щось на зразок желе. А вже під цим шаром можна розгледіти червоні "пелюски" майбутньої "квітки". Гриб підростає, і поволі вилазять із яйця 3-8 червоних пелюсток. Спочатку їхні кінчики зрощені, а потім вони розділяються.

Хоч і схожий цей гриб на квітку, а от нюхати його — задоволення невелике: пахне він гнилим м'ясом, тому й роїться довкола безліч мух. Життя цієї "квітки" недовге — всього два-три дні залежно від погоди. Проте за цей короткий час гриб устигає викинути спори, щоб продовжити свій рід.

Діаметр гриба від серединки до кінчика пелюстки — близько 15 сантиметрів.

LACALUT®

Разом із кроликом Лаккі пройди лабіринтом, минаючи тупики, і принеси зубну пасту кожному звіряті.



ДИТЯЧІ ПАСТИ
ЛАКАЛУТ

Правильний догляд за зубами
ДЛЯ ДІТЕЙ БУДЬ-ЯКОГО ВІКУ!!!

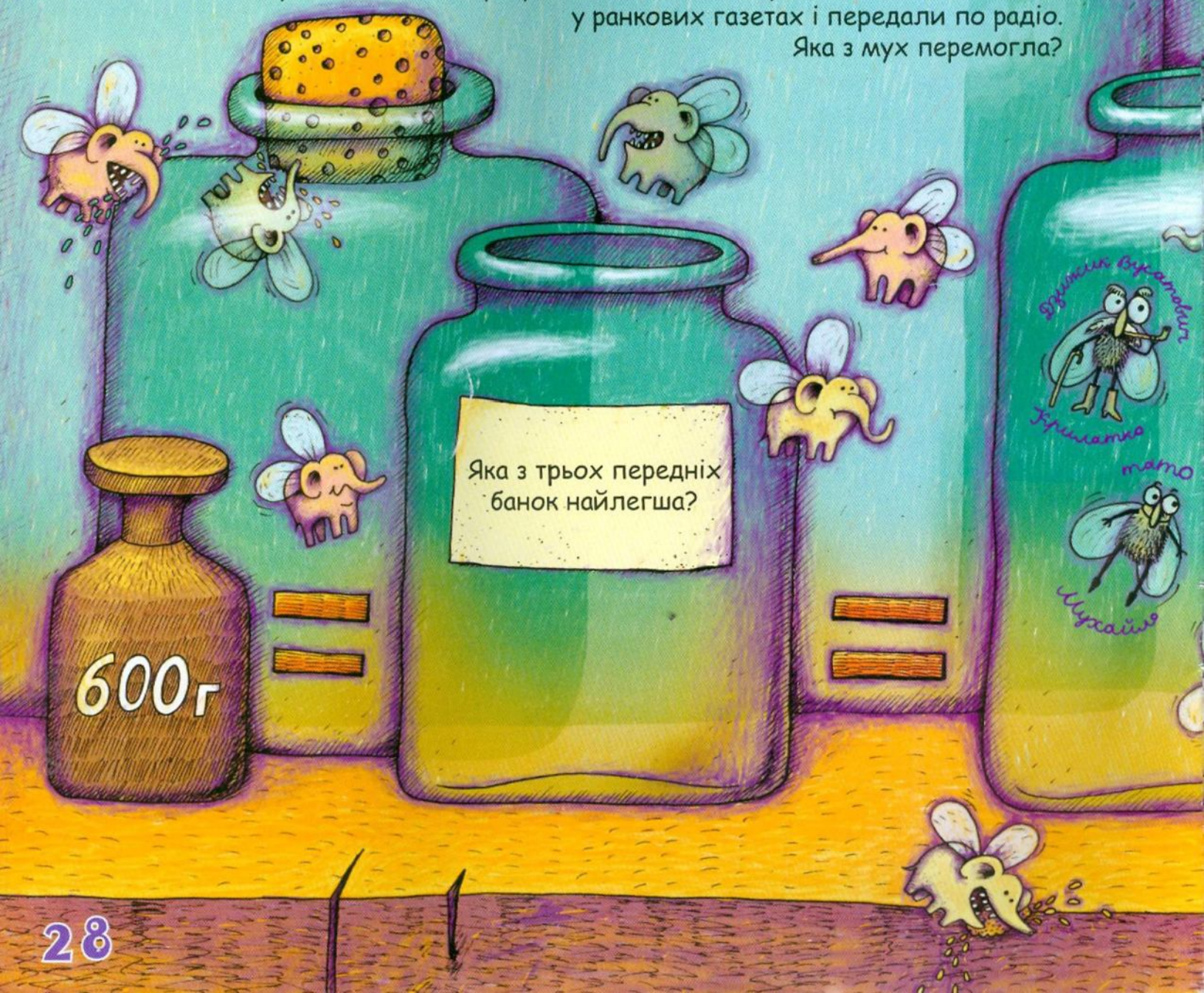
КОМУ ГОЛ АБО СПРАВЖНІЙ НОКДАУН ДЛЯ СМИКА

НІЧОГО, ТРЕНЕРЕ, Я ВСЕ ВИПРАВЛЮ.
ЩО ТИ ТУТ РОБИШ!?
SECURITY
Я... ТА Я... ХОТІВ ЛИШЕ ВОДИЧКИ ПОПИТИ,..
ЦЕ РОЗДЯГАЛЬНЯ ЗБІРНОЇ АРГЕНТИНИ! АНУ ГЕТЬ ЗВІДСИ!!!
ФУХ, ПРОНЕСЛО!
BRASIL
FIFA CUP
СМИКУ! ДЕ ТИ ХОДИШ? ЗА КІЛЬКА ХВИЛИН РОЗПОЧИНАЄТЬСЯ ФІНАЛ! НЕГАЙНО НА ПОЛЕ!!!
І ХВИЛИНА ДО КІНЦЯ. СХОЖЕ, БУДЕ ДОДАТКОВИЙ ЧАС. ЕХ, ШКОДА, ЩО ТРЕНЕР ЗБІРНОЇ ПОРТУГАЛІЇ БУВ ЗМУШЕНИЙ ЗАМІНИТИ РОНАЛДУ НА КОТА!
OLE-OLE-OLE-OLE-OLE-OLE-OLE
МЕНІ ПОТРІБНО ДО...
АГОВ, СМИКУ! ПРИЙМАЙ ПАС!
2:2
PORTUGAL ARGENTINA
???
ЩО?!?
ГОЛ!!! І В ЦЕЙ ЧАС ЛУНАЄ СВИСТОК СУДДІ. ПОРТУГАЛІЯ ПЕРЕМОГЛА! ТІЛЬКИ ВИНУВАТЕЦЬ ПЕРЕМОГИ ЧОМУСЬ ВТІК ЗІ СТАДІОНУ...
СМИКУ, З ТОБОЮ ВСЕ ГАРАЗД?
Я У ТУАЛЕТІ... ЗАБИВ ГОЛ. ОБІГРАВ МЕССІ Й ЗАБИВ ГОЛ...
ЦЕ ТОБІ ГОЛ ЗАБИЛИ! НУ Й УДАРЧИК У ШИЛИ! СПРАВЖНІЙ НОКДАУН ДЛЯ СМИКА!

ЩО РОБИТИ З МУХОЮ?

Припустімо, що троє мух посперечалися, хто з них найшвидше стане слоном. Перша для цього з'їла 1000 банок меду.

Друга — 1001 банку варення. А третя замовила у їдальні банку супу. Банка була масна, муха підковзнулася і впала у суп. Викликали швидку допомогу, рятувальників і міліцію, але муху врятувати не встигли. Про її загибель написали у ранкових газетах і передали по радіо. Яка з мух перемогла?



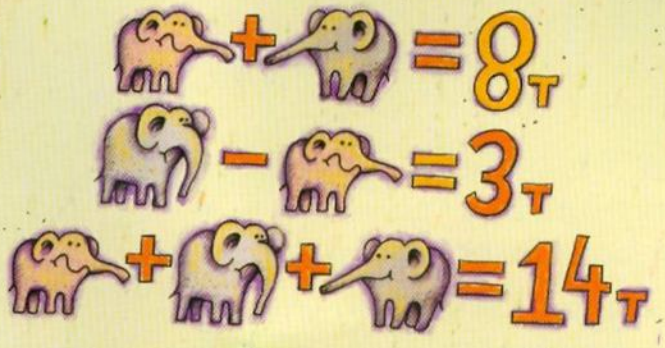
Яка з трьох передніх банок найлегша?

На довжину і смак товариш не всяк

В їдальні було три види супів: грибний, м'ясний і овочевий. В якому з них втопилася муха, якщо він найдовший?

Маму мушки Жужі звати Муся Хоботівна, а дідуся – Дзижик Вусатович Крилатко. Тато мушки має ім'я Мухайло. Чи можна визначити прізвище і по батькові Жужі?

Яка маса кожного зі слонів?



Розшифруй мушаче прислів'я, яке має значення "плести нісенітниці".

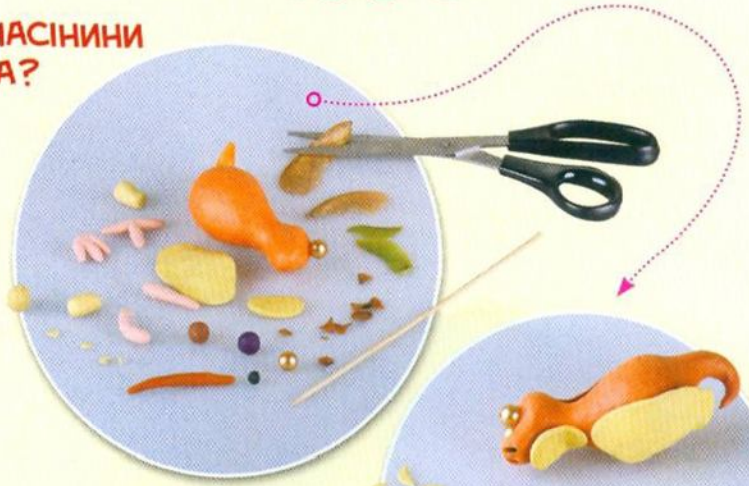
Аж на 0, як

На столі сиділи три мухи. Якщо одну з них пристукнути цим журналом, скільки мух залишиться на столі?

КАЗКОВИЙ ДРАКОНЧИК

ПІДГОТУЙ:

ТОБІ ТЕЖ КЛЕНОВІ ЛИСТОЧКИ ТА КРИЛАТІ НАСІННИНИ НАГАДУЮТЬ ВУШКА ТА КРИЛА ДРАКОНЧИКА? ТОДІ БЕРИ ЇХ ДО СВОЄЇ ДОМАШНЬОЇ МАЙСТЕРНІ, ЗАПАСАЙСЯ ПЛАСТИЛІНОМ "ГАММА" – І МЕРЩІЙ ДО РОБОТИ!

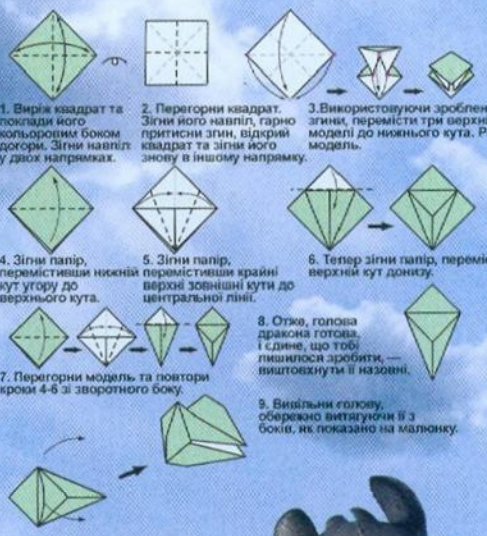


1. Уважно оглянувши етапи роботи, зліпи власного дракона і дай йому ім'я. Ніздрі зроби загостреною паличкою.
2. Контури крил виріж із кленових листочків ножицями. Обери, які більше до вподоби.

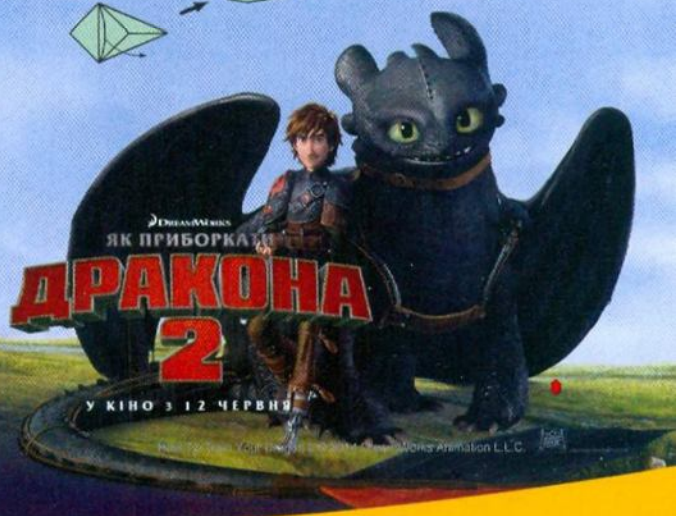
Напиши про свого дракона чудернацьку історію та надішли розповідь на адресу редакції!

ВІДЕО – ЯК ЗРОБИТИ ДРАКОНЧИКА – У ЧЕРВНЕВІЙ РУБРИЦІ "МАЙСТЕРНЯ КРЕЙДА" НА САЙТІ KRAID.COM.UA.

ЗРОБИ ДРАКОНА



У новому мультфільмі студії "ДрімВоркс" *"Як приборкати дракона 2"* усі дракони мають дуже виразні фізичні ознаки. У цій грі власними руками зроби голову дракона, ретельно вирізавши квадратну заготовку та виконуючи інструкції. Сформувавши голову, не забудь додати пару очей. А щоб голова виглядала дійсно вражаючою, розмалюй її, використовуючи яскраві фарби, блискітки або наліпки. Що унікальніше – то краще!



ВІДПОВІДІ ДО РУБРИКИ "ІГРОТЕКА" У №5, 2014

Завдання 1. У чаї немає цукру. Слово "цукор" є у задачі про хмару неймовірності.

Завдання 2. З великої хмари малий дощ.

Завдання 3. Хмара ймовірності втратила "не".

Завдання 4. Десять — це шість, за кількістю літер у слові.

Завдання 5. 16+20=436

Завдання 6. 20+8=3

Завдання 7. У неймовірному світі все навпаки, отже дрібний дощик — велика посуха. Посуха для врожаю картоплі — погано. Але у світі неймовірності це буде навпаки сприятливий вплив.

Щомісячний пізнавально-розважальний журнал для дітей 6-10 років "Професор Крейд"

червень 2014 №6(111)

Засновано у 2004 році. Свідоцтво про реєстрацію № 17198 – 6218ПР от 26.01.2011 р.

Засновник та видавець © ТОВ "Компанія Грал", 2014

Передплатний індекс: 91413
Адреса редакції та видавця: вул. І. Мазепи, 10 а, м. Київ, 01010, professor@kraid.com.ua.
Відділ продажу: 494-25-01 (02). Відділ редакційної передплати: 494-25-04

Шеф-редактор: Олена Мальцева. Директор із маркетингу: Ірина Бондаренко. Маркетолог: Ольга Шендрик.
Керівник проекту: Олена Онищенко. Редактори: Руслана Скачко, Дмитро Кузьменко. Арт-директор: Володимир Цимбал.
Головний художник: Павло Пирогов. Музичний редактор: Олег Петров. Літературне редагування: Сергій Чемерис, Лідія Константинова, Леонід Гнатюк. Фоторедактор: Андрій Валовий. Фотограф, колерокоректор: Наталія Попова.
Дизайн та верстка: Владислав Вишневський.

Матеріали підготували:
Тексти: Руслана Скачко (стор.2-11, 14-15, 22-25, 30), Дмитро Кузьменко (стор.12-13, 19-21, 26-27), Тетяна Щербаченко (стор. 18), Кузько Кузькін (стор.28-29).
Ілюстрації: Павло Пирогов (стор. 1-5, 32), Олена Харченко (стор. 6-7), Тетяна Мисякова (стор. 19-21), Віталій Кобилянський (стор. 26-27), Валя Кац (стор. 25), Марина Мармук (стор. 9-11, 18), Кузько Кузькін (стор. 28-29), Світлана Навроцька (стор. 30).

Кольороподіл та друк: ТОВ "НОВИЙ ДРУК". 02094 м. Київ, вул. Магнітогорська, 1, тел.: 536-15-26. Висновок державної санітарно-епідеміологічної експертизи №05.03.02-04/45306 від 06.05.2011 р. Свідоцтво про реєстрацію №1447 від 28.07.2003 р.

Формат 80х84 1/8. Друк офсетний. Умовних друкованих аркушів 1,86. Тираж 60 000 примірників. Замовлення №14-1700. Ціна договірна.

Всі матеріали, позначені ● публікуються на правах реклами.
Рукописи не рецензуються і не повертаються. Передрук текстів та відтворення графічних матеріалів журналу "Професор Крейд" — лише з дозволу редакції.

ПИШИ НА АДРЕСУ:
ПРОФЕСОР КРЕЙД,
ВУЛ. І. МАЗЕПИ, 10 А,
М. КИЇВ, 01010.
PROFESSOR@KRAID.COM.UA
WWW.KRAID.COM.UA

Виробник: ДП "Дрінкс Україна". Ексклюзивний дистрибютор в Україні: ДП "Пілснер Україна". Тел.: (044) 492-86-17 (19).